

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-000631

(43)Date of publication of application : 09.01.2001

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

G09F 13/22

(21)Application number : 11-173631

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 21.06.1999

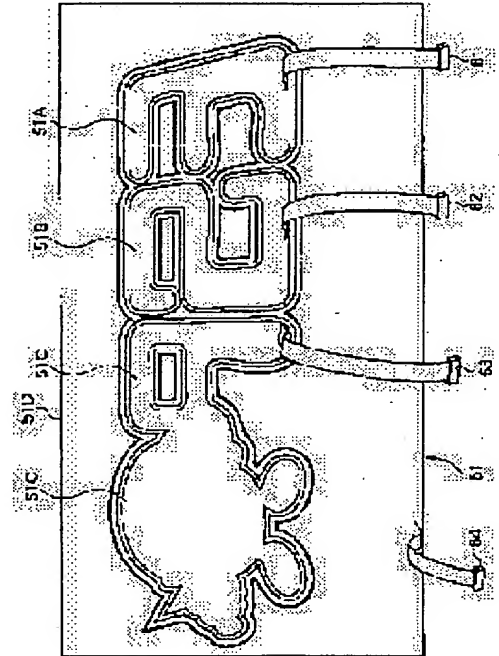
(72)Inventor : TAKEUCHI SUSUMU

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To illuminate transmitting board materials showing characters, etc., of a game machine and to improve the degree of freedom of the layout of the other parts of the game machine by miniaturizing the light sources for the above.

SOLUTION: This game machine has fixed information display parts (an allotment table and a waist part) for displaying several fixed information comprised of pattern, characters, etc., on transmitting board materials (picture glass boards), letting them floating up on the surface by illuminating the transmitting board materials from behind so that the fixed information can be visually recognized. Sheet-type light emitting bodies 51A, 51B, 51C, 51D, which are divided into plural zones according to the element such as a pattern, character, etc., constituting the fixed information, are used as the light sources for the fixed information display parts. Each sheet-type light emitting bodies is selectively controlled by a light source control means, so that all the fixed information are simultaneously lit up or only a character part is lit up, etc.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-631

(P2001-631A)

(43)公開日 平成13年1月9日(2001.1.9)

(51)Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 5/04

5 1 2

A 6 3 F 5/04

5 1 2 D

5 C 0 9 6

G 0 9 F 13/22

G 0 9 F 13/22

L

審査請求 未請求 請求項の数5 O L (全 7 頁)

(21)出願番号

特願平11-173631

(22)出願日

平成11年6月21日(1999.6.21)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 竹内 晋

東京都江東区有明3丁目1番地25 アルゼ
株式会社内

(74)代理人 100090620

弁理士 工藤 宣幸

Fターム(参考) 5C096 AA01 AA05 AA22 BA04 BC20

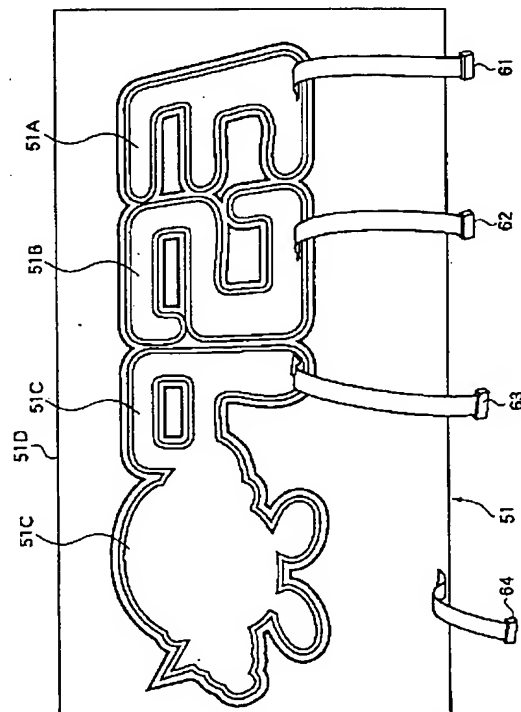
CC07 DC02 DC04 FA04

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 文字等を表した透光板材をムラなく照らすと共にその光源を小型化して他の部品のレイアウトの自由度を向上させる。

【解決手段】 図柄や文字等でなる各種の固定情報を視認させるために、当該固定情報を表した透光板材(絵ガラス52、67)の全面を背後から照らして固定情報を浮き上がらせる固定情報表示部(配当表部45及び腰部48)を有する遊技機である。上記固定情報表示部の光源として、上記固定情報を構成する図柄や文字等の要素に応じて複数の領域に分割された面状発光体(51A、51B、51C、51D)を用いた。各面状発光体は、光源制御手段によって選択的に点灯制御され、全体が同時に点灯されたり、文字部だけが点灯されたりする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 図柄や文字等でなる各種の固定情報を視認させるために、当該固定情報を表した透光板材の全面を背後から照らして固定情報を表示する固定情報表示部を有する遊技機において、

上記固定情報表示部の光源が、上記透光板材の裏面に接して、又は、近接して設けられた面状発光体であることを特徴とする遊技機。

【請求項2】 請求項1に記載の遊技機において、上記面状発光体が、上記透光板材の全面を複数に分割した各領域に対応した、複数の領域別面状発光体でなると共に、これら各領域別面状発光体の点灯、消灯を制御する光源制御手段を備え、上記透光板材の全面に対する照射、及び、部分的な照射を選択できることを特徴とする遊技機。

【請求項3】 請求項2に記載の遊技機において、上記複数の領域別面状発光体が、固定情報を構成する図柄や文字等の要素に対応したものと、下地に対応したものとであることを特徴とする遊技機。

【請求項4】 請求項1ないし3のいずれか1項に記載の遊技機において、上記固定情報表示部が表示する固定情報が、各種の遊技結果についての得失情報であることを特徴とする遊技機。

【請求項5】 請求項1ないし4のいずれか1項に記載の遊技機において、上記固定情報表示部が表示する固定情報は、当該遊技機の機種名や製造元名等の製品識別情報であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコ機に代表される弾球遊技機やスロットマシンなどの遊技機に関し、特に図柄や文字等の各種の情報を表示する固定情報表示部を備えた遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】スロットマシン等の遊技機では、その機械本体の正面に、その機械本来の機能を奏する機能部や操作部と共に、固定情報表示部が設けられている。この固定情報表示部は、図柄や文字等の各種の固定情報を表示する部分である。なお、図柄としては、人物、事物等をデザインしたキャラクタ等がある。文字としては、遊技機の機種名や製造元名、配当や遊技の説明等がある。

【0003】固定情報表示部では、上記固定情報を表した透光板材を背面から照らして情報を浮き上がらせる。このために固定情報表示部には、透光板材を背面から照らす光源が設けられている。この光源の構造を図2及び図3に基づいて説明する。なお、図2はスロットマシンのドアブロックを示す分解斜視図、図3は光源の構造を示す概略斜視図である。

【0004】スロットマシンは主に、回胴等の各種の部品を内蔵した本体ブロック（図示せず）と、この本体ブロックの前面に装着されたドアブロック1とから構成されている。

【0005】ドアブロック1は、図2に示すように主に、遊技状態表示部2と、配当表部3と、窓部4と、操作部5と、腰部6と、受け皿部7とから構成されている。

【0006】遊技状態表示部2は、ドアブロック1の上端部に設けられ、遊技状態を表示する。配当表部3は、遊技状態表示部2の下側に設けられ、後述する種々の情報を表示する。窓部4は、配当表部3の下側に設けられ、ドアブロック1が本体ブロックに取り付けられた状態で、本体ブロックの回胴の部分にはめ込まれる。操作部5は、窓部4の下部に設けられ、ゲームに伴う各種の操作等を行う。即ち、操作部5には遊技メダル投入口11、回胴の停止ボタン12、回胴回転始動装置13、貯留メダル精算ボタン14、貯留メダル投入ボタン15、16等が設けられ、窓部4に位置する回胴を見ながら操作を行う。腰部6は、操作部5の下部に設けられ、後述する種々の情報を表示する。受け皿部7は、配当としてのメダルを受ける部分で、その左側に灰皿18が、右側にスピーカー19が設けられている。

【0007】配当表部3は種々の固定情報を表示する固定情報表示部である。この配当表部3は主に、光源収納部21と、この光源収納部21内に装着される光源としての蛍光灯22と、蛍光灯22の前面に装着される絵ガラス（図3参照）と、この絵ガラスを固定支持する支持枠23とから構成されている。絵ガラスには、3つの回胴の表面にそれぞれ記載された絵柄の組み合わせのうち配当の対象になる組み合わせや、それに対する配当や、組み合わせに応じて変化する配当条件の説明等の固定情報が表記される。これらの固定情報は、絵ガラスの面に各種の色彩で表されている。この絵ガラスが背面から蛍光灯22で照らされることで光が絵ガラスを透過して、上述の固定情報を浮き上がらせる。光源収納部21内には、蛍光灯22を支持して電力を供給する一対の電極（図示せず）が設けられている。

【0008】腰部6は、配当表部3と同様に、種々の固定情報を表示する固定情報表示部である。この腰部6は主に、光源収納部31と、この光源収納部31内に装着される蛍光灯32と、蛍光灯32の前面に装着される絵ガラスと、この絵ガラスを固定支持する支持枠33とから構成されている。絵ガラスには遊技機の機種名や製造元名等の固定情報が表される。これらの固定情報は、配当表部3の場合と同様に、絵ガラスの面に各種の色彩で表される。光源収納部31内には、蛍光灯32を支持して電力を供給する一対の電極34が設けられている。

【0009】上記光源収納部21、31には通常図3に示すようなりフレクタ35が設けられている。このリフ

レクタ35は、光源収納部21、31の奥側面に装着されて蛍光灯22、32からの光を前方に反射させるための部材である。これにより、蛍光灯22、32から出た光をすべて前方の絵ガラス36側に向けて光量を増やすと共に、絵ガラス36に光を均一に照射するようになっている。

【0010】

【発明が解決しようとする課題】ところが、上述したような構成の遊技機では次のような問題点がある。

【0011】蛍光灯22、32と絵ガラス36とが接近していると、蛍光灯22、32の近傍のみが明るくなって、照明範囲が狭まると共に、絵ガラス36に光のムラが生じてしまう。この光のムラを解消して絵ガラス36を均一に照らすために、蛍光灯22、32を絵ガラス36からある程度離すと共に、リフレクタ35を設ける必要がある。

【0012】そして、蛍光灯22、32を絵ガラス36からある程度離すためには、光源収納部21、31の奥行きを深くする必要がある。リフレクタ35を設ける場合はさらに光源収納部21、31の奥行きを深くする必要がある。また、蛍光灯22、32にはインバーター等の機器が装着されるため、それらの占める領域も必要になる。

【0013】この結果、本体ブロック内において、光源収納部21、31の占めるスペースが大きくなり、それに伴ってボタン、遊技媒体の投入口、ホッパー等の部品のレイアウト位置が制限されてしまうという問題点がある。

【0014】本発明はこのような問題点に鑑みてなされたもので、図柄や文字等の固定情報を表した透光板材をムラなく照らすと共に装置内における光源の占めるスペースを小さくして他の部品のレイアウトの自由度を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【0015】

【課題を解決するための手段】第1の発明に係る遊技機は、図柄や文字等でなる各種の固定情報を視認させるために、当該固定情報を表した透光板材の全面を背後から照らして固定情報を表示する固定情報表示部を有する遊技機において、上記固定情報表示部の光源が、上記透光板材の裏面に接して、又は、近接して設けられた面状発光体であることを特徴とする。

【0016】上記構成により、面状発光体は全面で発光するため、透光板材の裏面全域が均一に照射され、照射ムラがなくなる。また、発光体は面状であるため薄く、取り付けのために必要なスペースを小さくすることができる。

【0017】第2の発明に係る遊技機は、第1の発明に係る遊技機において、上記面状発光体が、上記透光板材の全面を複数の分割した各領域に対応した、複数の領域別面状発光体でなると共に、これら各領域別面状発光体

の点灯、消灯を制御する光源制御手段を備え、上記透光板材の全面に対する照射、及び、部分的な照射を選択できることを特徴とする。

【0018】上記構成により、光源制御手段によって各領域別面状発光体が個別に制御されることで、透光板材の全面を照射したり、特定部分だけを選択的に照射したりする。また、光源制御手段は、必要に応じて面状発光体を常時点灯させたり、点滅させたりする。

【0019】第3の発明に係る遊技機は、第2の発明に係る遊技機において、上記複数の領域別面状発光体が、固定情報を構成する図柄や文字等の要素に対応したものと、下地に対応したものであることを特徴とする。

【0020】上記構成により、図柄や文字等の要素に対応した面状発光体と、下地に対応した面状発光体とを選択的に点灯、消灯させる。これにより、全体を照らして全要素を明るくしたり、必要な要素のみを照らしてその要素を浮き上がらせたりする。

【0021】第4の発明に係る遊技機は、第1ないし3のいずれかの発明に係る遊技機において、上記固定情報表示部が表示する固定情報が、各種の遊技結果についての得失情報であることを特徴とする。

【0022】上記構成により、遊技機の操作によって結果が出ると、その結果としての得失情報を表示した固定情報表示部を見て確認する。必要に応じて、結果に対応した部分のみを点灯させる。

【0023】第5の発明に係る遊技機は、第1ないし4のいずれかの発明に係る遊技機において、上記固定情報表示部が表示する固定情報は、当該遊技機の機種名や製造元名等の製品識別情報であることを特徴とする。

【0024】上記構成により、固定情報表示部に当該遊技機の機種名等の製品識別情報がある場合には、当該遊技機を容易に認識することができると共に、点灯させることで視認性を高めて有効な広告手段となる。

【0025】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係る遊技機について、添付図面を参照しながら説明する。なお、ここでは、遊技機としてスロットマシンを例に説明する。

【0026】図1は本実施形態に係るスロットマシンの腰部に装着される面状発光体を示す裏面図、図4は本実施形態に係るスロットマシンを示す正面図、図5は本実施形態に係るスロットマシンの腰部に装着される絵ガラスを示す正面図、図6は絵ガラスと面状発光体を示す分解斜視図、図7は本実施形態に係るスロットマシンの配当表部に装着される絵ガラスを示す正面図である。

【0027】スロットマシン41は、図4に示すように主に、胴42等の各種の部品を内蔵した本体ブロック（図示せず）と、この本体ブロックの前面に装着されたドアブロック43とから構成されている。

【0028】ドアブロック43は、上述した従来のスロットマシンのドアブロック1とほぼ同様の構成を有して

10

20

30

40

50

いる。即ち、ドアブロック43は主に、遊技状態表示部44と、配当表部45と、窓部46と、操作部47と、腰部48と、受け皿部49とから構成されている。そして、遊技状態表示部44と、窓部46と、操作部47と、受け皿部49は、従来のスロットマシンのドアブロック1と同様である。

【0029】腰部48は、従来の腰部6と同様の固定情報表示部であるが、光源として蛍光灯22を用いず、面状発光体51（図6参照）を用いた。具体的には、腰部48は、図1、図4、図5、図6に示すように、面状発光体51と、絵ガラス52と、これらを収納する光源収納部（図示せず）と、絵ガラス52を面状発光体51と共に固定支持する支持枠53とから構成されている。

【0030】絵ガラス52は、遊技機の機種名や製造元名等の固定情報が表される。ここでは、絵ガラス52の中央部に、3文字のアルファベットと1つのキャラクターの4つの要素を組み合わせで構成された固定情報が表されている。これにより、絵ガラス52は、文字要素であるE部55及びS部56と、P文字とキャラクターの要素の組み合わせであるPキャラクター部57と、下地である基板部58とに領域が分割されている。

【0031】面状発光体51はエレクトロルミネセンスによって構成されている。この面状発光体51は、絵ガラス52の分割された各領域に対応して分割されている。即ち、E部55、S部56、Pキャラクター部57及び基板部58に対応して、4つの領域別面状発光体（E部面状発光体51A、S部面状発光体51B、Pキャラクター部面状発光体51C、基板部面状発光体51D）に分割されている。これらの面状発光体51A、51B、51C、51Dは、透光板材である絵ガラス52の裏面に接した状態で、又は、近接した状態で、一体的に設けられている。各面状発光体51A、51B、51C、51Dの裏面には、光源制御手段（図示せず）に接続するコネクタ61、62、63、64が設けられている。

【0032】光源制御手段は、本体ブロック内に設けられ、各面状発光体51A、51B、51C、51Dの点灯、消灯を制御する。制御パターンとしては種々のものがある。例えば、各面状発光体51A、51B、51C、51Dの全部を常時点灯または点滅させて絵ガラス52の全面を照射する制御パターン、文字及びキャラクターの部分の面状発光体51A、51B、51Cのみを常時点灯または点滅させて文字及びキャラクターを照射する制御パターン、文字及びキャラクター以外の部分の面状発光体51Dを常時点灯または点滅させて文字及びキャラクター以外の部分を照射する制御パターン、各面状発光体51A、51B、51C、51Dを順番にまたはランダムに、点灯、点滅させて各部を照射する制御パターン、各面状発光体51A、51B、51C、51Dの全部を消灯させて絵ガラス52の全面を暗くする制御パターン、またはこれらを適当に組み合わせたパターン等があ

る。これらのパターンが光源制御手段に組み込まれており、種々の条件に応じていずれかのパターンが選択される。なお、各面状発光体51A、51B、51C、51Dの全部を消灯させるパターンは、例えば遊技機が使用されていないことを示すパターンとして使用する。

【0033】光源収納部は面状発光体51及び絵ガラス52を収納する部分である。この光源収納部は、従来の蛍光灯22やリフレクタ35等のように嵩張る部品を収納する必要がないため、極めて浅く形成されている。即ち、光源収納部は、面状発光体51と絵ガラス52の厚さ分の深さに形成されている。

【0034】配当表部45は、従来の配当表部3と同様の、種々の固定情報を表示する固定情報表示部である。この配当表部45は、図4及び図7に示すように、光源収納部（図示せず）と、この光源収納部に装着される面状発光体（図示せず）と、この面状発光体の前面に装着される絵ガラス67と、この絵ガラス67を面状発光体と共に固定支持する支持枠68とから構成されている。

【0035】絵ガラス67は全体を6つの領域に分解されている。即ち、左右のほぼ正方形の表示領域67A、67Bと、これらの間の領域を上下左右に4分割された表示領域67C、67D、67E、67Fとに分割されている。これらの表示領域67A、67B、67C、67D、67E、67Fには、3つの回胴の表面にそれぞれ記載された絵柄の組み合わせのうち配当の対象になる組み合わせや、それに対する配当や、組み合わせに応じて変化する配当条件の説明等の固定情報が表されている。これらの固定情報は、絵ガラス67の面に各種の色彩で表されている。

【0036】面状発光体は、上記腰部48の面状発光体51と同様に、エレクトロルミネセンスによって構成され、絵ガラス67の分割された各領域に対応して分割されている。

【0037】光源制御手段は、上記腰部48の面状発光体51と同様に、本体ブロック内に設けられ、各面状発光体の点灯、消灯を制御する。この光源制御手段には、上記腰部48の光源制御手段と同様に、種々の制御パターンが格納されている。

【0038】〔動作〕以上のように構成された遊技機は次のように動作する。

【0039】3つの回胴42を回動させ、次いで各回胴42の回転を止めて、各回胴42の表面の絵柄を揃える。絵柄が揃った場合は、それに対応した枚数のメダルが受け皿部49に払い出される。

【0040】このとき、光源制御手段では、配当表部45のうち、揃った絵柄に対応する部分が浮き上がるように、その部分の面状発光体を常時点灯させる。他の部分は、消灯又は点滅させる。

【0041】また、腰部48でも、各面状発光体51

A, 51B, 51C, 51Dの点灯制御が行われる。この点灯制御は種々のパターンで行われる。例えば、以下のようなパターンで点灯制御が行われる。

【0042】通常は、各面状発光体51A, 51B, 51C, 51Dの全部を常時点灯させて絵ガラス52の全面を照射する。

【0043】遊戲中に回胴42の3つの絵柄が揃ってメダルが払い出されるときには、各面状発光体51A, 51B, 51C, 51Dの全部を点滅させて絵ガラス52の全面を点滅させる。また、下地の面状発光体51Dを消灯し、文字及びキャラクタの部分を点滅させて文字及びキャラクタを浮き上がらせたり、下地の面状発光体51Dを点滅させ、文字及びキャラクタの部分を消灯して文字及びキャラクタの周囲を浮き上がらせたりする。このとき、配当表部45を連動させて点滅させてもよい。

【0044】また、遊技機が使用されていないときには、配当表部45と腰部48の面状発光体を全部消灯させ、又は全部点滅させて絵ガラスの全面を暗くして、その遊技機が使用されていないことを示す。なおこの場合、光源制御手段に、以下の制御パターンを格納しておく。即ち、操作部47の操作ボタンにセンサを設け、操作ボタンが設定時間内に操作されたか否かを検知し、操作されないときに遊技者がいないと判断して、配当表部45と腰部48の面状発光体を全部消灯させ、又は全部点滅させる。

【0045】【効果】以上のように、配当表部45及び腰部48に使用する光源を面状発光体としたので、絵ガラス52, 67の裏面全域を均一に照射することができ、照射ムラを解消することができる。

【0046】面状発光体は薄いため、本体ブロック内に占める光源のスペースを小さくすることができ、本体ブロック内に組み込まれる部品等のレイアウトの自由度を向上させることができる。

【0047】面状発光体を複数に分割して、光源制御手段で分割した各面状発光体を選択的に点灯、消灯制御するようにしたので、配当表部45においては揃った絵柄の組み合わせが浮き上がって視認性が向上する。これにより、得点の確認が容易になる。また、腰部48においては、その遊技機の機種名等をアピールできると共に、遊技での当たりを楽しく華やかに演出することができる。

【0048】仮に、配当表部45や腰部48の領域の分割を従来の蛍光灯22, 32で実現しようとする、分割しようとする領域の数に応じた数の蛍光灯をそれぞれ独立に設けなければならない、しかも光が隣の領域に漏れないように仕切りも設けなければならない。この結果、光源の部分が嵩張って他の部品等のレイアウトの自由度を制限するばかりでなく、構造が複雑になってしまう。これに対して本実施形態の配当表部45や腰部48では、光源として面状発光体を用いるので、小型で嵩張ら

ず、他の部品等のレイアウトの自由度を制限することがなく、構造も簡素化することができる。

【0049】さらに、配当表部45と腰部48の全体を消灯又は点滅等させることで、使用されていない遊技機を容易に見つけ出すことができる。特に、狭い通路を挟んでその両側に一列に多数の遊技機が並んでいるときには、その通路の端から使用されていない遊技機を見つけなければならないが、遊技者の背丈はバラバラなので、遊技機の前に遊技者がいるのかいないのかを確認するのは容易ではない。この場合、整然と並んだ遊技機の配当表部45や腰部48の表示を、使用されている他の遊技機と異ならせると、その部分だけ際だって目立つため、容易に見つけ出すことができる。

【0050】また、腰部48に当該遊技機の機種名等の製品識別情報を記載することにより、当該遊技機を容易に認識させることができると共に、点灯させることで視認性を高めて有効な広告手段とすることができる。

【0051】〔変形例〕

(1) 上記各実施形態では、スロットマシンを例に説明したが、本発明の遊技機はこれに限るものではなく、面状の発光表示部を有する他の遊技機にも本発明を適用することができ、上記実施形態同様の作用、効果を奏することができる。

【0052】(2) 上記各実施形態では、面状発光体としてELを用いたが、本発明はこれに限らず、面発光する各種の発光体を用いることができる。この場合も、上記実施形態同様の作用、効果を奏することができる。

【0053】

【発明の効果】以上、詳述したように本発明によれば、次のような効果を奏する。

【0054】(1) 固定情報表示部に使用する光源を面状発光体としたので、投光板材の裏面全域を均一に照射することができ、照射ムラを解消することができる。

【0055】また、面状発光体の光は、蛍光灯の光に比べてやわらかな雰囲気演出でき、照射ムラの解消とともに、遊技機の高級感を高める効果がある。近年では、照明や遊技機の配置を工夫してカジノ風の演出を行っている遊技施設も少なくなく、本発明の遊技機は、そのような遊技施設に設置するのに好適である。

【0056】(2) 固定情報表示部の光源として使用する面状発光体は薄いため、光源の占めるスペースを小さくすることができ、他の部品等のレイアウトの自由度を向上させることができる。

【0057】(3) 面状発光体を複数に分割して、光源制御手段で分割した各面状発光体を選択的に点灯、消灯制御するようにしたので、特定の固定情報を浮き上がらせることができ、視認性が向上すると共に、種々の演出を施すことができる。さらに、使用されていない遊技機を容易に見つけ出すことができる。

【0058】(4) 固定情報として、当該遊技機の機

種名等の製品識別情報を記載することにより、当該遊技機を容易に認識させることができると共に、点灯させることで視認性を高めて有効な広告手段とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態に係るスロットマシンの腰部に装着される面状発光体を示す裏面図である。

【図2】従来のスロットマシンのドアブロックを示す分解斜視図である。

【図3】従来のスロットマシンの光源の構造を示す概略斜視図である。

【図4】本発明の実施形態に係るスロットマシンを示す正面図である。

【図5】本発明の実施形態に係るスロットマシンの腰部に装着される絵ガラスを示す正面図である。

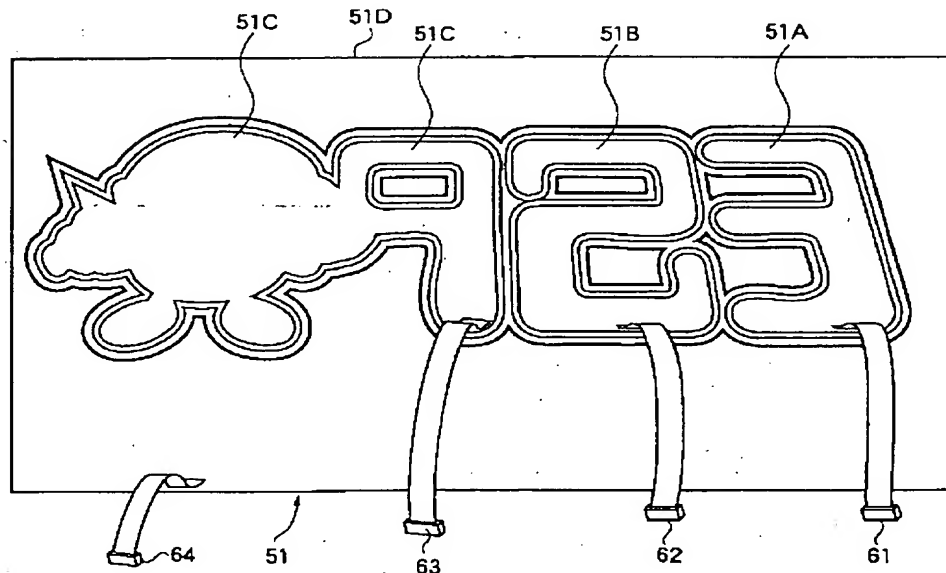
【図6】本発明の実施形態に係るスロットマシンの絵ガラスと面状発光体を示す分解斜視図である。

【図7】本発明の実施形態に係るスロットマシンの配当表部に装着される絵ガラスを示す正面図である。

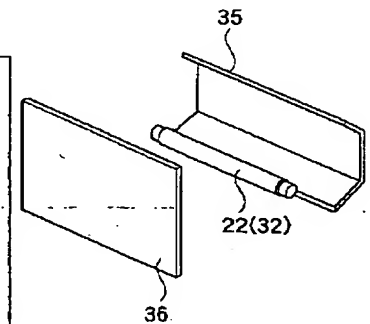
【符号の説明】

41：スロットマシン、42：回胴、43：ドアブロック、44：遊技状態表示部、45：配当表部、46：窓部、47：操作部、48：腰部、49：受け皿部、51：面状発光体、51A：E部面状発光体、51B：S部面状発光体、51C：Pキャラクタ部面状発光体、51D：基板部面状発光体、52：絵ガラス、53支持枠、55：E部、56：S部、57：Pキャラクタ部、58：基板部、61、62、63、64：コネクタ、67：絵ガラス、67A、67B、67C、67D、67E、67F：表示領域、68：支持枠。

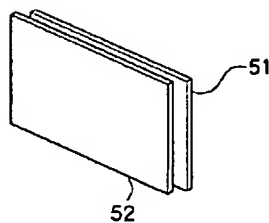
【図1】



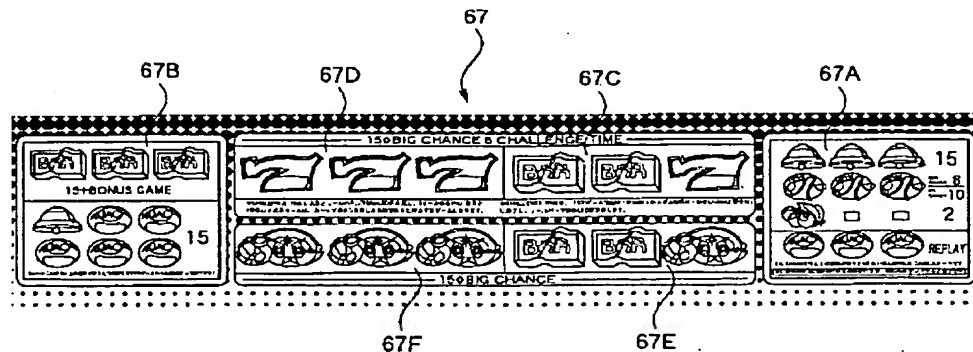
【図3】



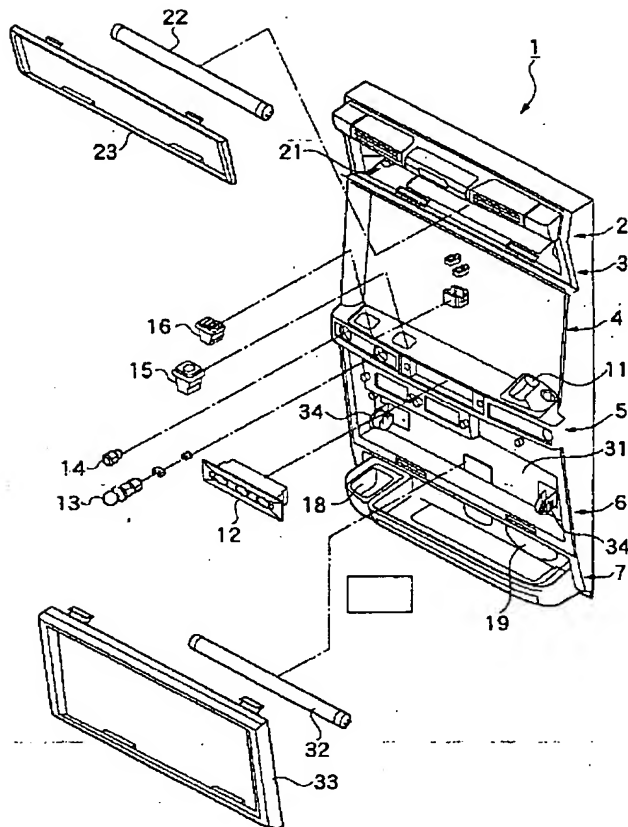
【図6】



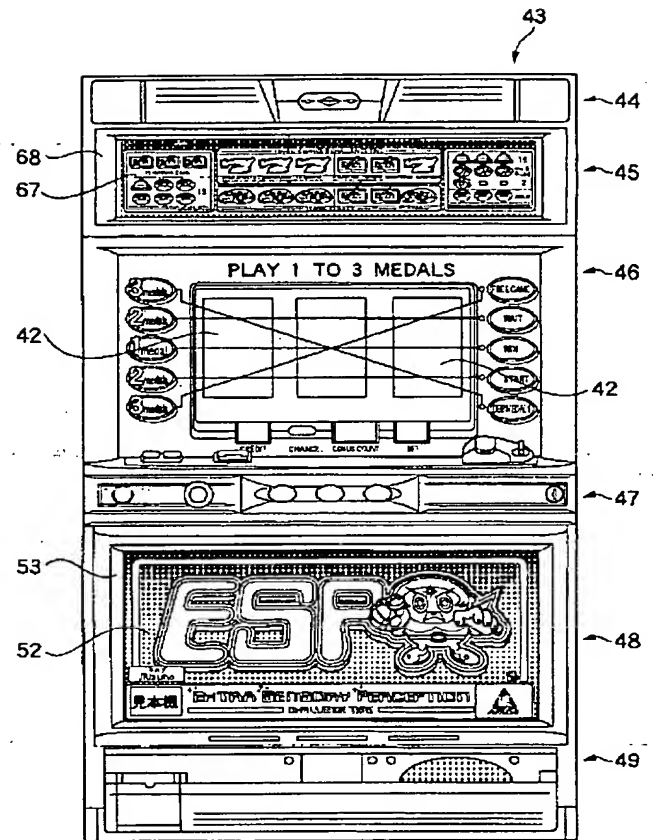
【図7】



【図2】



【図4】



【図5】

